



Manual de Instrucciones





ÍNDICE

ÍNDICE	2
REQUISITOS DE SISTEMA	4
EL ARGUMENTO Y EL OBJETIVO	5
EL MENÚ PRINCIPAL	5
Recuperar una Partida Guardada	6
LOS CONTROLES	7
Movimiento con el Ratón	7
Movimiento con el Teclado	7
Otros Controles de las Teclas	8
EL JUGADOR	9
“Rollie McFly”	9
Bichos Amigos	9
LA BARRA DE ESTADO	10
FUNDAMENTOS DEL JUEGO	11
Rescatar a las Mariquitas	11
Abrir Nueces	11
Recoger Tréboles	12
Otros Regalos de las Nueces	12
Combatir contra los Enemigos	13
Puntos de Control	13
Troncos de Final de Nivel	13





LA PANTALLA DE RECuento DE BONIFICACIONES	14
GUARDAR LA PARTIDA	14
LOS NIVELES DE BUGDOM	15
Nivel 1: Entrenamiento	15
Nivel 2: El Césped	15
Nivel 3: El Estanque	15
Nivel 4: El Bosque	17
Nivel 5: El Ataque del Enjambre	17
Nivel 6: La Colmena	17
Nivel 7: La Abeja Reina	17
Nivel 8: Ataque Nocturno	17
Nivel 9: La Colina de las Hormigas	18
Nivel 10: El Rey Hormiga	18
CRÉDITOS	19
JERGA LEGAL	20
Derechos de Autor y Marcas Comerciales	20



REQUISITOS DE SISTEMA

Bugdom requiere que tu PC esté configurado con un hardware y software determinado para poder funcionar correctamente. Asegúrate que tienes los siguientes requisitos mínimos de hardware y software:

WINDOWS 95/8

CPU 266 MHz MMX (Intel o AMD)

32 MB RAM

Tarjeta Gráfica Aceleradora 3D con 8Mb RAM de Vídeo

Cualquier tarjeta de sonido compatible con DirectX

200MB de espacio en Disco Duro (sin comprimir)

Unidad CD-ROM X4

Ratón

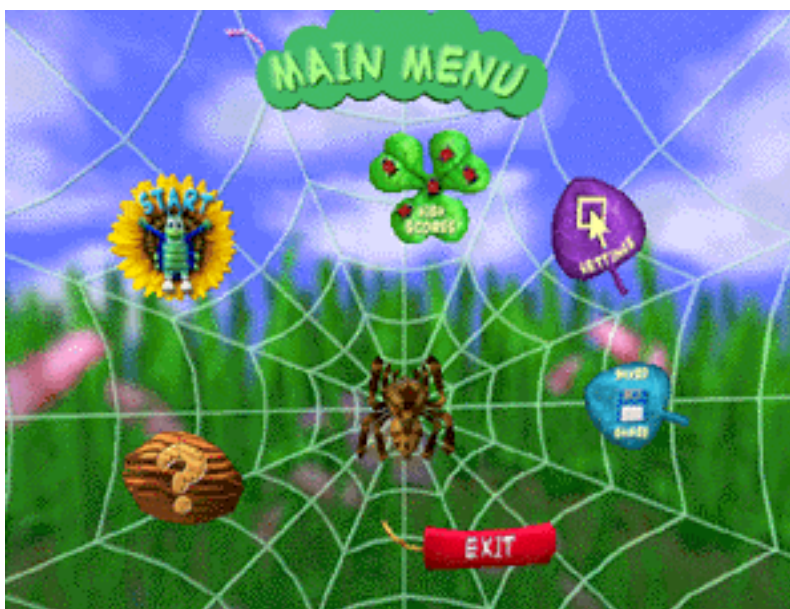
EL ARGUMENTO Y EL OBJETIVO

Bugdom solía ser un lugar pacífico gobernado por los Bichos Bola y las Mariquitas, pero no hace mucho que Bugdom fue invadido por el Clan de las Hormigas de Fuego. Después de reclutar a otros bichos para que les ayudasen a luchar, capturaron a todas las Mariquitas y las tienen prisioneras. El líder de las Hormigas de Fuego, el nuevo rey de Bugdom, es el Rey Thorax. Cuando sea vencido, Bugdom volverá a ser el lugar pacífico que solía ser.

Tú eres Rollie McFly, el único bicho bola que queda capaz de salvar a las Mariquitas y devolver la paz a Bugdom. Rollie se ha estado escondiendo en la zona de Césped de Bugdom y necesitará viajar lejos para llegar a la Colina de las Hormigas, donde la batalla contra el Rey Thorax debe tener lugar. Habrá agua que cruzar, bichos en los que montar y muchas fuerzas enemigas a las que vencer, pero una vez las Hormigas de Fuego y el Rey Thorax hayan sido derrotados, te convertirás en el nuevo rey de Bugdom y volverá a haber paz.

EL MENÚ PRINCIPAL

Utiliza el ratón para seleccionar las opciones en el Menú Principal.



El Menú Principal





Iniciar una Partida Nueva



Ver las Mejores Puntuaciones



Configuración y Controles de la Partida.



Información



Recuperar una Partida Guardada



Salir de la Aplicación.

Recuperar una Partida Guardada

Cuando pulsas el icono de Recuperar una Partida Guardada que aparece arriba, se te pedirá que selecciones un archivo guardado (Save Game). Cuando hayas seleccionado un archivo válido, la partida continuará en el nivel en el que la guardaste y se recuperarán todos tus puntos, la salud y el inventario.





LOS CONTROLES

A continuación se describen las configuraciones de los controles por defecto para el ratón y el teclado.

Movimiento con el Ratón

Hay dos formas para controlar el movimiento del jugador en el juego: con el ratón o con el teclado. Si utilizas el ratón tienes un control más preciso del jugador. Para mover el jugador con el ratón, empuja el ratón en la dirección en la que quieres que se mueva el jugador. Cuanto más rápido muevas el ratón, más acelerará el jugador.

Para evitar que se te canse la muñeca mientras estás jugando con el ratón, puedes pulsar la tecla Mayúsculas para hacer que el jugador ande hacia delante. De esta forma, sólo necesitas utilizar el ratón para dirigir y la tecla mayúsculas lo moverá.

RECOMENDACIÓN

Te recomendamos que utilices el ratón y la tecla mayúsculas para el movimiento. Esta combinación te proporciona el mejor control del jugador.

El botón izquierdo del ratón tiene dos funciones. Cuando tienes forma de Bicho, el botón izquierdo del ratón hace que el jugador de una patada. Si tienes forma de Bola, te da un Impulso Turbo que hace que aceleres muy deprisa.

Movimiento con el Teclado

Si te cansas de utilizar el ratón, puedes usar el teclado para controlar al jugador. Hay dos formas de utilizar el teclado para controlar: movimientos relativos a la cámara y movimientos relativos al jugador. El juego por defecto utiliza los movimientos relativos a la cámara, pero puedes cambiarlo a relativo al jugador en el Diálogo Game Settings (Configuración de la Partida).

Los controles de las teclas relativas a la cámara funcionan de la misma forma que lo hace el ratón. Es como utilizar las teclas en vez de mover el ratón. La flecha arriba mueve al jugador hacia delante en relación a la posición de la cámara, la tecla izquierda mueve al jugador a la izquierda y así.

Los controles relativos al jugador significan que las teclas funcionan en relación a la orientación del jugador. La tecla arriba mueve al jugador hacia delante en la dirección a la que mire en ese momento. Las teclas derecha e izquierda giran al jugador, pero éste no se mueve del sitio.

A algunas personas les gusta más el control relativo a la cámara, pero otros prefieren el relativo al jugador, así que elige el que te guste más, aunque nosotros te seguimos recomendando que utilices el ratón y la tecla mayúsculas para tener el mejor control.





Otros Controles de las Teclas

<i>Mayúsculas</i>	Andar automáticamente cuando utilizas el ratón.
<i>Barra Espaciadora</i>	Cambiar entre el Bicho y la Bola.
<i>Ctrl Izdo</i>	Dar una patada cuando eres Bicho o aumento de velocidad cuando eres Bola.
<i>Alt Izdo</i>	Saltar (Sólo el Bicho).
<i>Tab</i>	Lanzar a un Bicho Amigo.
<i>+ / -</i>	Subir/bajar el volumen.
<i>Ctrl-Q</i>	Salir de la aplicación cuando está detenida.
<i>ESC</i>	Detener la partida.
<i>1 / 2</i>	Acercar/alejar la cámara.
<i>< / ></i>	Girar la Cámara



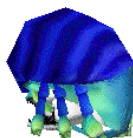
EL JUGADOR

“Rollie McFly”

Con los controles descritos anteriormente, controlas a nuestro héroe *Rollie McFly*. Rollie puede hacer todo tipo de cosas que otros bichos no pueden, pero la mayoría del tiempo estará en su forma de “Bicho” o de “Bola”:



Rollie McFly en forma de Bicho



Rollie McFly convertido en Bola.

Cuando es un Bicho, Rollie tiene la capacidad de dar patadas y saltar. Cuando se convierte en una Bola, puede rodar y chocarse contra enemigos y objetos. Cuando es una Bola está mejor protegido contra los enemigos y otros objetos dañinos.

Rollie sólo puede ser una Bola durante un tiempo limitado. El Indicador de Cronómetro de Bola (ver la Barra de Estado) muestra cuánto tiempo más puede Rollie seguir en forma de Bola. Utilizando el Impulso Turbo para mover a Rollie a toda velocidad hace que el indicador pierda tiempo más rápidamente. Puedes obtener Tiempo de Bola adicional recogiendo Potenciadores de Tiempo de Bola que están descritos a continuación.

Bichos Amigos



Los Bichos Amigos son amigos de Rollie que le ayudan a combatir a los enemigos. Estos bichitos voladores seguirán a Rollie por todas partes y atacan a los enemigos cuando pulsas la tecla Tab. Un Bicho Amigo sólo se puede utilizar una vez, y no hay garantía de que alcance a su blanco. Puedes considerar a los Bichos Amigos como bombas inteligentes.

Estos tipos están dentro de los Potenciadores de Nuez que hay repartidos en cada nivel.



LA BARRA DE ESTADO

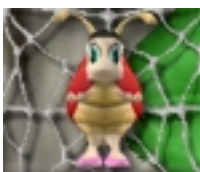
En la parte superior de la pantalla está la Barra de Estado, que contiene todo lo que necesitas saber sobre la condición del jugador. Muestra tu salud, el Cronómetro de Bola, el número de Mariquitas que has rescatado, los Tréboles Azules y Dorados recuperados, las vidas que te quedan y los objetos que tiene Rollie.

El número de vidas restante se muestra a la izquierda. Este indicador sólo muestra un máximo de tres vidas incluso si tienes más. Puedes tener cualquier número de vidas libres que ganes durante la partida, pero sólo se mostrarán tres en la Barra de Estado.

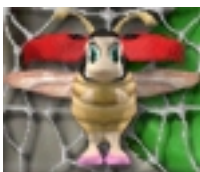
Cada Trébol Dorado o Azul que encuentres añaden una hoja al trébol de cuatro hojas en la Barra de Estado.

En medio de la Barra de Estado están los indicadores Inventario, el Tiempo de Bola y de Salud. El indicador de Tiempo de Bola es el termómetro verde curvado. A medida que gastas Tiempo de Bola, este indicador disminuirá. De forma similar, el indicador de salud es el termómetro rojo debajo del icono de Rollie. Cuando Rollie recoge objetos para el inventario como llaves o dinero, se muestra en la Barra de Estado que Rollie los tiene en la mano.

A continuación está indicador de Todas Rescatadas. Este es un icono grande de una Mariquita que tiene dos formas:



Todavía hay alguna Mariquita que necesita ser rescatada.



Todas las Mariquitas de este nivel han sido rescatadas..

Cada vez que rescatas a una Mariquita, aparece un icono pequeño de Mariquita en la parte derecha de la Barra de Estado.

Observa que en uno de los tres Niveles de Jefe habrá un indicador rojo en la parte inferior de la pantalla. Este indicador muestra la salud del Jefe. A medida que haces daño al Jefe, el indicador disminuirá.



FUNDAMENTOS DEL JUEGO

El objetivo del juego es rescatar tantas Mariquitas como puedas y llegar al final de la partida para vencer al malvado Rey Hormiga Thorax. Tendrás que jugar por 10 niveles diferentes, cada uno con sus propios escenarios, enemigos, trampas y rompecabezas.

Rescatar a las Mariquitas

La puntuación está basada en el número de Mariquitas rescatadas y el número de Tréboles de bonificación conseguidos. Todas las Mariquitas están atrapadas en jaulas. Para liberar a una Mariquita de su jaula, anda sobre ella y dale una patada o chócate contra ella. Cuando esté libre, la Mariquita se irá volando.



Una Mariquita atrapada dentro de una jaula

Abrir Nueces

Los Tréboles, potenciadores y otros objetos fundamentales se encuentran dentro de las Nueces que hay repartidas por cada nivel. Nunca se sabe lo que hay dentro de una nuez hasta que la rompes y la abres. Para abrir una nuez, dale una patada o rueda contra ella.



Rollie a punto de abrir una nuez de una patada



Recoger Tréboles

Hay tres tipos de tréboles que puedes encontrar dentro de una Nuez. Cada tipo de trébol te da un número diferente de puntos.



Tréboles Verdes

Son muy abundantes y cada uno te da 200 puntos extras.

Tréboles Azules

Sólo hay cuatro de estos en cada nivel. Necesitas recogerlos todos para conseguir los 3.000 puntos extras.

Tréboles Dorados

Sólo hay cuatro de estos en toda la partida. Necesitas recogerlos todos para conseguir los 10.000 puntos extras que te conceden.

Otros Regalos de las Nueces

Las nueces contienen desde potenciadores de salud a las llaves de los Bichos Amigos. Cuando veas una nuez, es una buena idea abrirla para recoger lo que guarde. Pero ten cuidado, hay algunas nueces que pueden contener algo dañino. Estos son los objetos más comunes que encontrarás dentro de una nuez:



Seta de Tiempo de Bola
Restaura al máximo el Cronómetro de Bola



Mora de Salud
Restaura la salud



Bicho Amigo
Te ayuda a luchar contra los enemigos



Escudo
Te hace invencible durante un tiempo



Combatir contra los Enemigos

En Bugdom hay muchas especies de bichos diferentes. Los únicos bichos amistosos son los Bichos Amigos, las Mariquitas y otros pocos que te ofrecerán su ayuda. La mayoría de los bichos te atacarán. Algunos enemigos son fáciles de vencer y otros lo son más difíciles. Algunos enemigos son sencillamente demasiado poderosos para ser vencidos y deberías evitarlos.

Hay tres formas de hacer daño a un enemigo: pegarle una patada, chocar contra él o lanzarle un Bicho Amigo. Hay unas pocas excepciones que ya descubrirás, y algunos tipos de bichos son venenosos, por lo que sólo con tocarlos puedes hacerte daño.

Puntos de Control

Los puntos de control son lugares a los que volverás cuando te matan. Normalmente, si te matan comenzarás al principio de un nivel, pero si tocas un punto de control, entonces empezarás en ese punto en vez de tener que recorrer todo el camino desde el principio de la partida.



Toca la gota para pasar por el punto de control

Los puntos de control son las gotas de agua que hay al final de las pajitas blancas y rojas. Para pasar por un punto de control, salta y toca la gota de agua.

Troncos de Final de Nivel

Hay dos formas de terminar un nivel: si has conseguido realizar una misión específica (como por ejemplo vencer a la Abeja Reina) o entrando en un Tronco de Salida que encontrarás en algún lugar del nivel. Para entrar en un Tronco de Salida, sólo tienes que meterte por el hueco.





Métete en el tronco para salir del nivel

LA PANTALLA DE RECuento DE BONIFICACIONES

Cuando terminas un nivel pasas a la Pantalla de Recuento de Bonificaciones en la que se suman los puntos extras a tu puntuación.



Tres Mariquitas siendo contadas en la Pantalla de Bonificaciones

GUARDAR LA PARTIDA

Cuando se haya hecho el recuento de todas las Mariquitas y Tréboles, podrás guardar la partida. Pulsa el Icono Guardar Partida para guardar la partida actual o el Icono No Guardar Partida para continuar jugando.





Los iconos Guardar Partida y No Guardar Partida

Cuando seleccionas Guardar Partida, se te pedirá que guardes la partida igual que guardarías cualquier otro archivo en el PC. Para recuperar una partida guardada, selecciona el Icono Partida Guardada en el Menú Principal.

LOS NIVELES DE BUGDOM

Nivel 1: Entrenamiento

Este nivel es corto y fácil. Está diseñado para que te familiarices con los controles del juego y aprendas cómo funcionan las cosas. Podrás abrir Nueces, rescatar Mariquitas, luchar contra algunos enemigos fáciles y explorar el terreno.

Nivel 2: El Césped

En este nivel lucharás contra Hormigas, Moscas Boxeadoras y Babosas. Necesitas encontrar llaves para abrir las verjas.

Nivel 3: El Estanque

Aquí necesitarás montarte en el Taxi Acuático para cruzar el estanque sin que te coma el Pez Asesino que está hambriento de bichitos como tú.





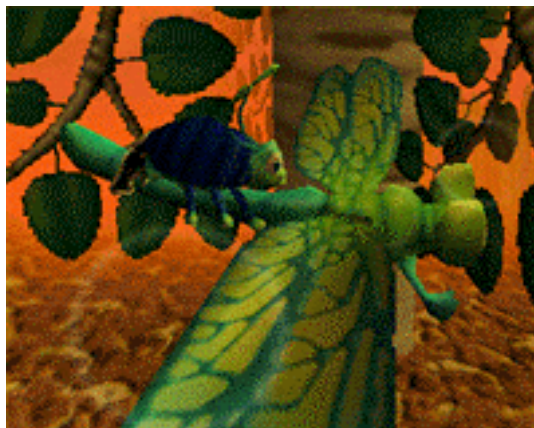
Montarte en el Taxi Acuático es la forma más segura de cruzar el estanque

Cuando descubras cómo dejar que el Taxi Acuático te deje montar, utiliza los controles izquierda y derecha para dirigirlo. No puedes controlar la velocidad del Taxi Acuático. Para bajar del Taxi, pulsa el botón de salto o lleva el Taxi a tierra.



Nivel 4: El Bosque

Este nivel contiene muchas cosas nuevas: pies que pisan, arañas, abejas, etc... Una de las partes más divertidas de este nivel es que montas en Libélulas. En las Libélulas te montas igual que lo hiciste en el Taxi Acuático en el nivel anterior, pero las Libélulas pueden disparar bolas de fuego (utiliza el botón del ratón o la tecla de patada). Para saltar de una Libélula pulsa el botón de salto.



Montar en una Libélula

Nivel 5: El Ataque del Enjambre

Este es el primer nivel de “Jefe” de Bugdom. Te encuentras en una pequeña zona de bosque en cuyo centro hay un tocón de árbol con una colmena colgando de él. La colmena está llena de Abejas furiosas. Tu meta en este nivel es destruir la colmena disparando Bolas de Fuego de las Libélulas.

Nivel 6: La Colmena

Hay muchas cosas por las que debes pasar en este nivel y varios enemigos nuevos contra los que luchar. Evita caerte en la miel, es pegajosa y te hundirás.

Nivel 7: La Abeja Reina

Este es el segundo nivel de Jefe. Aquí la mala es la Abeja Reina. Es un enemigo difícil de matar, pero cuando veas su patrón de ataque, podrás idear una estrategia.

Nivel 8: Ataque Nocturno

El Ataque Nocturno es uno de los niveles más intensos de toda la partida. La meta principal es simplemente sobrevivir. Lucharás contra Hormigas que Escupen Fuego, Cucarachas de Gas Tóxico, Babosas, etc.





Nivel 9: La Colina de las Hormigas

Has entrado en la Colina de las Hormigas, el castillo del Rey Hormiga Thorax. Este es un lugar oscuro y mortífero con piscinas de líquido tóxico y paredes de fuego. El lugar está infestado de Hormigas de todas clases. Para atravesar las zonas, necesitas averiguar cómo pasar los impenetrables muros de fuego, y a las incluso más mortíferas Hormigas Fantasma.

Las piscinas de lava son mortales si caes en ellas, pero en el techo de la Colina de las Hormigas hay colgando raíces de plantas que puedes utilizar para pasar estas zonas balanceándote por ellas.

Nivel 10: El Rey Hormiga

Esta es la batalla final. Si consigues vencer a Thorax, te convertirás en el rey de Bugdom.





CRÉDITOS

PROGRAMACIÓN:

PROGRAMACIÓN PC:

ARTE:

ARTE ADICIONAL PC:

MÚSICA:

CONCEPTO Y DISEÑO:

JEFE GC:

JEFE DE PROYECTO ODI:

PRODUCTOR ASOCIADO:

PRODUCTOR:

PRODUCTOR EJECUTIVO:

UN AGRADECIMIENTO

ESPECIAL A:

Brian Greenstone

Joe Riedel & Bill Heineman

Scott Harper

Deven Winters

Mike Beckett

Brian Greenstone & Scott Harper

Ron Johnson

Josh Galloway

Richard Wheeler

David Locke

Manny J. Granillo II

Robert Westmoreland, Mike

Wilson, Chris Mate, Phil Santiago,

Deven Winterbottom





JERGA LEGAL

Derechos de Autor y Marcas Comerciales

©2000 Hoplite Research ©1999-2000 Pangea Software, Inc. Licencia de Publicación de On Deck Interactive, Inc. Bugdom™ y Rollie McFly™ son marcas comerciales de Pangea Software, Inc. El resto de los derechos de autor son propiedad de sus respectivos dueños. Take 2 Interactive Software y el logotipo de Take 2 son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software. Reservados Todos los Derechos. El resto de las marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

